COMPETENCE I DU CYCLE III
A PARTIR DE L'ACTIVITE SUPPORT ESCALADE

Novembre 1998

SOMMAIRE

Titre page 1
Sommaire page 2
Présentation :
- Explicitation de la compétence page 3
- Planning-Bilan page 4
- L'unité d'enseignement page 5
- Programmation de l'unité d'enseignement page 6
- Mode d'emploi du répertoire de tâches motrices page 10

Développer un répertoire gestuel page 11
Trouver un équilibre page 13
Affiner la prise d'information page 15
Améliorer la progression page 16
Evaluation page 17
Réglementation et recommandations page 18
Bibliographie page 21
Annexes : Livret du Grimpeur (à plier et à assembler recto-verso)
Carte d'Identité du Grimpeur (modèle à assembler recto-verso)

Manifester une PLUS GRANDE AISANCE dans ses actions

Rendre manifeste, c'est-à-dire réaliser concrètement et de façon consciente (cf la démarche d'enseignement)

Recherche de l'efficience (efficacité + économie) motrice.
Elle conduit au "lissage du mouvement".

Dans les actions que l'on réalise, que l'on possède actuellement.

Par AFFINEMENT des HABILETES ACQUISES antérieurement

Affiner, c'est ,quelque part, enlever, ôter, faire disparaître les GESTES et les COMPENSATIONS PARASITES d'un mouvement mal maîtrisés :

- par clarification du but de la tâche,
- par répétition maîtrisée,
- par utilisation systématique du processus auto-évaluatif pour atteindre l'AUTOMATISME.

Les habiletés ont été construites au cours du cycle 1 et du cycle 2 (compétences 1 et 2).
Elles reposent au choix sur :

- les ACTIONS ELEMENTAIRES du répertoire moteur du sujet,
- les COMBINAISONS d'actions élémentaires (coordinations) construites au cours des UE antérieures.

IDEE-FORCE de la COMPETENCE 1 du CYCLE 3 → SE CONSTRUIRE DES CONDUITES MOTRICES EFFICIENTES

PLANNING-BILAN des SAVOIRS de la COMPETENCE 1 du cycle 3 dans la pratique de l'activité support ESCALADE

COMPETENCE 1 DU CYCLE 3	APPRENTISSAGES PRATIQUES	CONTENUS COGNITIFS	ATTITUDES ET MOTIVATIONS
MANIFESTER une plus grande AISANCE dans ses ACTIONS	➢ maîtriser l'assurage : utilisation du matériel de sécurité	➢ expliquer aux autres, montrer	➢ accepter d'être assuré par un autre, confiance dans les techniques de sécurité
	➢ aller d'un point à un autre (axe vertical et/ou horizontal)	➢ notion d'itinéraire et de lecture de la voie	
	➢ grimper longtemps	➢ notion de repos, d'économie ➢ notion de continuité	➢ savoir s'échauffer
	➢ pouvoir répéter un passage, une voie	➢ mémorisation, précision	➢ accepter de refaire
	➢ trouver des solutions différentes sur un même passage	➢ imagination	➢ plaisir d'agir
	➢ enchaîner plusieurs mouvements	➢ synchronisation des actions et variation du rythme	➢ désir de s'engager
	➢ grimper en tête	➢ connaître les techniques et principes du "grimper en tête"	➢ confiance en soi, accepter le risque de chute
par AFFINEMENT des HABILETES acquises ANTERIEUREMENT	➢ construire un répertoire gestuel varié	➢ connaissance des règles et principes d'action de l'escalade	➢ concertation
	➢ s'équilibrer	➢ prise de conscience de son corps	➢ prise de risque maîtrisée
	➢ privilégier les appuis pédestres	➢ notion de propulsion	➢ désir de progresser, vouloir faire plus (répétition, s'entraîner, se remettre en cause)
	➢ faire un passage le plus vite possible	➢ coordination	
	➢ améliorer les transferts d'appui	➢ sélectionner et choisir	
	➢ jouer sur différents rythmes	➢ diversifier les sources d'information : tactiles, kinesthésiques, visuelles	➢ vivre et dédramatiser la chute
	➢ jouer sur l'amplitude		
	➢ savoir s'économiser	➢ anticiper	➢ contrôle de l'émotivité
	REALISER	**S'INFORMER**	**S'ENGAGER**

SITUATIONS D'APPEL	SITUATION REFERENCE OU MATRICE	STRUCTURATION – REMEDIATION	RETOUR A LA SITUATION REFERENCE OU MATRICE	EVALUATION DU NIVEAU D'ACQUISITION DE LA COMPETENCE
S1 à S3	**S4 à S5**	**S6 à S13**	**S14 et S15**	**S16 et S17**
- Familiarisation avec le matériel, - mise en activité fonctionnelle. 1) Jeux d'entrée sans encordement (moins de 3 mètres) : • compte à rebours • les statues • "Jacques a dit" • prises éliminées,… 2) Utilisation et découverte du matériel : • mise en place du baudrier • assurage en moulinette : ➢ test à vide pour utilisation du descendeur ➢ test réel à 2,50m maximum ➢ test réel en haut du mur.	Faire un état initial à partir d'un dispositif de voies hiérarchisées (encordement) . Mise en relation avec la compétence visée : **AISANCE EFFICACITE** "explorer puis classer les voies pour **pouvoir élaborer une Carte d'Identité du Grimpeur**".	Exercices de transformation en ateliers (cf Répertoire) axés sur le développement de : - L'EQUILIBRATION - LA PRISE D'INFORMATION - LA PROGRESSION : - placement - déplacement	Dispositif et consignes identiques, pour élaborer la nouvelle **Carte d'Identité du Grimpeur**. Les voies à escalader sollicitent l'enchaînement des trois caractéristiques de l'activité afin de : - mesurer ses progrès - préparer le test certificatif de la compétence Critères de réussite : choix de 3 voies classées selon leur difficulté parmi 6 voies; hiérarchisation par codage couleur.	**TEST :** Il permet d'interroger la notion d'aisance dans l'activité Escalade (cf fiche test). Autres moyens d'évaluation : **RENCONTRES INTER-CLASSES** **SORTIE :** Site naturel en fin d'unité d'enseignement.

En classe, un "huit", un baudrier, une section de corde.

PROGRAMMATION DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

	Contenus à développer	Démarche à suivre
Affinement des habiletés	S'assurer de la maîtrise des habiletés acquises antérieurement (cf le planning-bilan, partie du bas).	En fonction du bilan de départ qui a permis d'élaborer une carte d'identité du grimpeur, mise en place d'un travail en ateliers. Trois ateliers sont envisagés : - développer un répertoire gestuel - trouver un équilibre - affiner la prise d'informations. Pour chacun de ces ateliers, une série d'exercices est proposée. Le maître choisira les exercices qu'il mettra en place en fonction du niveau de ses élèves et des possibilités du site.
Manifester une plus grande aisance	Favoriser l'acquisition des savoirs de la compétence, détaillés dans la partie supérieure du planning-bilan, et qui conduisent à une plus grande aisance.	Mise en place d'ateliers dont la logique est d'améliorer la progression en sollicitant, dans une même voie et simultanément des habiletés acquises antérieurement, de façon à : - enchaîner les mouvements, - favoriser la grimpe en tête, - varier sa vitesse en fonction des caractéristiques des voies.

Situations d'appel (3 séances) :

Objectifs : Permettre aux enfants d'entrer dans l'activité et de se familiariser avec le matériel.

1) Jeux sans encordement :

Choisir dans le fichier ci-après (plus "jeux en escalade") des jeux d'entrée à caractère global qui laissent percevoir les caractéristiques de l'activité (prise d'information, équilibration, déplacement), tout en permettant à chaque enfant de réussir dans la tâche.

Dans la suite de l'Unité d'Enseignement, ces jeux connus serviront d'échauffement.

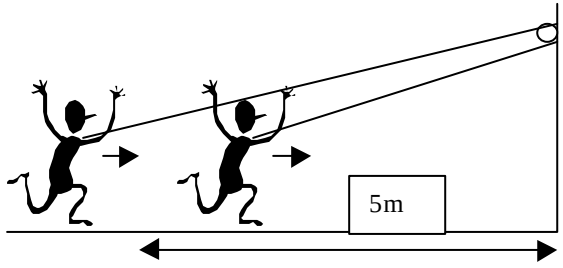
2) Découverte et utilisation du matériel :

Dans un souci de sécurité, nous proposons la progression suivante :

- Mise en place du baudrier :
    - Faire trouver la position du baudrier (pontet devant)
    - Placer la ceinture au-dessus des hanches (en cas de retournement)
    - Vérifier, si nécessaire, le retour de boucle.
- Utilisation du descendeur et mousqueton à vis pour assurer en moulinette.
    - **Test à vide :**
        - 1er dispositif possible :

        Sur une corde installée en moulinette, placer descendeur et mousqueton à vis sur chacun des brins. Les élèves sont par deux, chacun installe ensuite le descendeur sur son baudrier.

        La **tâche** consiste, à partir d'environ 5m du mur (**sur le sol**), à se rapprocher ensemble du mur en avalant systématiquement la corde avec un geste en 5 temps (cf Livret de l'élève).



Arriver au pied du mur, revenir à la position de départ en reculant tout en laissant filer la corde avec les 2 mains sous le descendeur : geste d'assurage ou de rappel.
Faire pratiquer jusqu'à l'automatisation du geste.

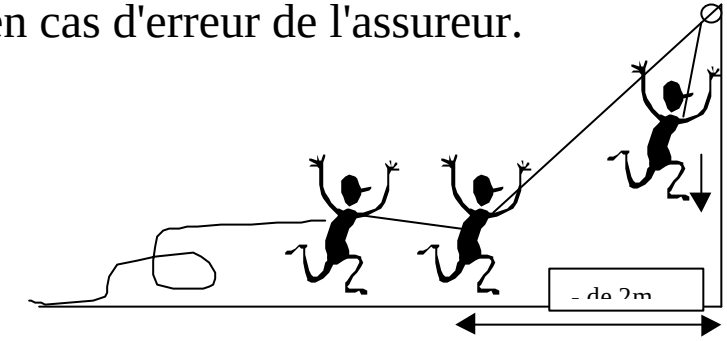
- 2ème dispositif : apprentissage avec lest

Placer la corde en moulinette. Sur un brin, fixer un lest (cartable par exemple), sur l'autre, un enfant s'est équipé pour assurer et s'exerce à l'assurage en 5 temps en faisant monter puis descendre le lest.

- **Test à 2,50m en situation réelle :**

Corde en moulinette, 3 enfants : 1 grimpeur, 1 assureur, 1 observateur avec rotation des rôles. L'assureur assure le grimpeur jusqu'à une hauteur de 2,50m pour les mains et le redescend en moulinette. L'observateur vérifie le placement du matériel (baudrier, fermeture du mousqueton…) et l'assurage.
Remarque : A ce stade, le nœud de huit n'est pas exigé. Il sera travaillé ultérieurement, éventuellement en classe. L'assureur ne devra jamais être à plus de 2 m du mur, pour qu'en cas de chute du grimpeur, il ne soit pas projeté contre le mur d'une distance supérieure à celle de la chute.

- **Test en situation réelle :**
  Une fois l'assurage maîtrisé, passer à une situation où le grimpeur peut aller jusqu'au sommet de la voie (10-15m).
  Garder un dispositif de 3 enfants (avec rotation des rôles) afin que le 3ème contrôle et aide à l'assurage. Comment ? En récupérant au fur et à mesure le mou de la corde pour assurer un blocage en cas d'erreur de l'assureur.



Situation de référence :

- Dispositif : une dizaine de voies numérotées de difficultés variées.
- Tâche :
  L'enfant repère ses réussites sur le mur : voies réalisées, jusqu'à quelle hauteur. En déduire avec la classe une hiérarchisation des voies et lister les problèmes rencontrés qui orienteront les ateliers de la phase de structuration et la mise en projet de chaque enfant : Carte d'Identité du Grimpeur.
  La Carte d'Identité devra mentionner les différents points concernant l'utilisation du matériel qui doivent absolument être maîtrisés :
  - mise correcte du baudrier
  - mise en place du descendeur (ou autre système d'assurage) et du mousqueton à vis
  - assurage en 5 temps
  - progressivement : savoir faire le nœud de huit.

MODE D'EMPLOI DU REPERTOIRE DE TACHES MOTRICES

Le répertoire d'exercices[1] est composé de quatre parties :

- **développer un répertoire gestuel**
- **trouver un équilibre**
- **affiner la prise d'information**
- **améliorer la progression.**

Les trois premières proposent des exercices classés par ateliers d'habiletés mises en œuvre. La dernière reprend ces exercices en vue de les organiser pour satisfaire les exigences de la compétence.

Chaque exercice est composé de deux registres :

- Le premier : **vécu pratique** décrit l'exercice et donne les critères de réussite. Il est destiné à l'enseignant. Sa traduction pour les élèves est "le livret du grimpeur".
- Le deuxième : **exploitation** comprend :
  - le temps de bilan qui conclut la séance et dont les idées force sont inscrites dans la colonne "**quelles opérations pour réussir**",
  - le prolongement du bilan qui facilite, par une réflexion sur l'action et une mise à distance pour mieux réussir, l'acquisition de la compétence visée. Il se trouve dans la deuxième colonne "**quels problèmes en liaison avec la compétence**".

[1] Voir aussi "Jeux en escalade : Y Beroujon, C Gachet, M et P Matera, G Mazard et C Pruneau ADEPS 69 décembre 95

DEVELOPPER UN REPERTOIRE GESTUEL

UTILISER SES PIEDS - POUSSER AVEC SES PIEDS :

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LES MAINS GELEES : atteindre une prise marquée en grimpant avec les mains à plat	- faire évoluer les enfants sur un plan incliné - les élèves se répartissent par deux - chaque élève choisit sa voie.	- atteindre le haut de la voie malgré la contrainte	- choisir une voie qu'on maîtrise - utiliser les mains pour s'équilibrer, les pieds pour tenir et progresser - dégager le buste de la paroi.	- savoir utiliser ses pieds.
J'EMPORTE MON TRESOR : monter un trésor en haut d'une voie, le fixer à une prise.	- par groupes de deux - chacun choisit sa voie - un paquet de dégaines par groupe fixé à un anneau à poser sur une prise, ou tout autre trésor qui mobilise la préhension d'une main (balle…)	- atteindre le sommet en n'utilisant qu'une main	- choisir la main grimpeuse - choisir les prises - choisir le pied qui propulse en fonction de la main grimpeuse	- définir les différents registres de rôles des mains et des pieds - en déduire des interactions et interdépendances entre eux
L'ARTISTE DES CIMES : faire un dessin au sommet d'une voie	- des feuilles sont préalablement placées au sommet de plusieurs voies, ainsi qu'un crayon posé par exemple sur la prise sommet - chaque feuille est partagée en deux parties égales dont une comporte un dessin simple à reproduire	- l'élève reproduit le plus fidèlement possible le dessin	- choisir des prises de pieds pour pouvoir tenir le temps du dessin - se concentrer sur le dessin et son équilibre - définir la partie du pied utilisée	- se tenir en équilibre sur les pieds et une seule main
LE DEMENAGEMENT : déplacer un objet (dégaine par exemple) d'un point à un autre	- par groupes de deux - des dégaines (ou autre) sont placées dans les voies - des prises sont marquées (à la craie par exemple), situées à droite ou à gauche de l'objet	- prendre l'objet, le changer de main et le fixer à la nouvelle prise	- tenir sur ses pieds - faire un changement de main	- lâcher un appui de main
LE COULOIR : atteindre la prise d'arrivée en passant dans le couloir	un parcours transversal en forme de couloir	- atteindre la prise d'arrivée en n'utilisant que des prises situées à l'intérieur du couloir	- choisir des prises de main limitée à une certaine hauteur - définir les appuis des pieds en position accroupie du corps	- tenir les prises en position regroupée du corps
LES ZONES INTERDITES : atteindre une prise en évitant celles situées à l'intérieur d'une zone	utiliser le dispositif du parcours précédent mais en grimpe verticale	1) arriver en haut de la voie sans avoir utilisé avec les mains des prises de la zone interdite 2) idem avec les pieds	- regrouper le corps pour franchir et ensuite le détendre - tenir dans des positions difficiles - alterner regroupement / détente / regroupement / détente	- passer d'une position regroupée à une position détendue du corps
POUSSE-POUSSE : atteindre le haut de la voie en ne posant un pied que lorsque la jambe d'appui de l'autre pied est complètement tendue	- par groupes de deux	- toucher le point d'arrivée de la voie en respectant la consigne	- développer complètement les segments de jambes - lier les notions d'appui et de poussée	- trouver les caractéristiques de l'action de pousser - en définir des critères de qualité d'appuis (par adhérence, prise de "grattons"…)

POSER SES PIEDS AVEC PRECISION :

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LE ROI DU SILENCE : atteindre une prise marquée en posant ses pieds sans bruit	- par groupe de deux	- atteindre le sommet malgré la contrainte	- être attentif à la pose des pieds - éloigner le bassin de la paroi pour voir les prises de pieds	- être précis dans le placement des pieds
LES DANSEUSES : atteindre une prise marquée en n'utilisant que la pointe des pieds	- par groupe de deux	- atteindre le sommet malgré la contrainte	- être attentif au positionnement des pieds - tenir sur ses pointes de pieds malgré la contrainte	- utiliser une partie précise des pieds pour s'équilibrer
JE REGARDE OU JE METS LES PIEDS : grimper en posant ses pieds uniquement sur des prises marquées	- par groupe de deux - marquer des prises, à la craie ou avec des anneaux	atteindre le sommet malgré la contrainte	- repérer les prises de pieds - éviter tout tâtonnement - position du bassin	- définir les actions nécessaires au repérage : anticipation, réflexion pour l'action

UTILISER SES PIEDS ET SES MAINS :

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LE CRABE : grimper en n'utilisant que trois doigts à chaque main	- par groupes de deux - voie choisie	- atteindre la prise marquée en ayant respecté la règle	- choisir des prises de main adaptées au type de préhension autorisé - établir une relation entre prises de mains et prises de pieds	- choisir des prises de main en fonction des appuis de pieds
GRIMPER SUR DES ŒUFS : - escalader une voie sans faire tomber les objets placés sur les prises - n'utiliser que des prises avec objets	- par groupes de deux - chacun choisit sa voie - des legos, par exemple, sont placés sur un nombre important de prises - n'utiliser que des prises avec objets	- atteindre le sommet en respectant la consigne - aucun lego au sol	- repérer à l'avance les prises à prendre - coordonner les pieds avec les mains	- précision de la pose de pieds - coordonner les appuis de pieds et de mains
TOUCHE A TOUT : escalader une voie comportant différents types de prises (pincettes, réglettes, prises inversées, verticales…)	- par groupes de deux - prévoir des voies équipées de prises variées	- arriver à la dernière prise	- trouver des façons de tenir avec des préhensions inhabituelles	- problèmes posés par la variété des prises - rechercher l'efficience dans l'utilisation de la prise
LES PIEDS-MAINS : escalader une voie en posant les pieds sur les mêmes prises que les mains	- par groupes de deux - marquer les prises qui devront être utilisées	- grimper en respectant la consigne	- placer ses pieds à hauteur des mains - pousser avec ses pieds - coordonner ses mouvements	- difficultés du placement pieds-mains et problème de la poussée en position difficile
L'ARAIGNEE : grimper une voie en prenant la 1ère prise main droite, la 2ème main gauche, la 3ème pied gauche, la 4ème pied droit…	- par deux	- atteindre la prise marquée en respectant la consigne	- dissocier les pieds des mains	- d'une façon générale, pour toutes les variantes de cet exercice, travailler sur les problèmes de relation pieds-mains : coordination, dissociation, opposition
BIS : 1ère main droite, 2ème pied gauche, 3ème main gauche, 4ème pied droit	- idem	- idem	- coordonner l'action des mains avec celles des pieds opposés	
TER : faire varier l'ordre des préhensions	- idem	- idem	fonction des caractéristiques de l'action / au rôle pousseur ou tracteur des pieds et des mains, et de l'ordre des préhensions	

TROUVER UN EQUILIBRE

TRANSFERER LE POIDS DU CORPS

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LA PIEUVRE : prendre des objets sur des prises sans enlever ses pieds de deux prises marquées	- par groupes de deux - marquer des prises pour les pieds - fixer des objets sur les prises de mains avoisinantes	- saisir tous les objets en respectant la contrainte	- trouver son équilibre - le conserver malgré des changements de positions	- trouver et garder son équilibre dans des positions variées
LE FIL A PLOMB : atteindre une prise marquée en ne déplaçant un pied que quand le fil/descendeur fixé dans le dos (au baudrier) est au dessus de l'autre pied	- par groupes de deux - un baudrier par enfant + un descendeur et une sangle	- réussir l'ascension en respectant la consigne	- transférer le poids du corps dans un déplacement vertical	- comment utiliser son poids pour progresser
LE PRISONNIER : atteindre une prise en traversée, les mains attachées à une distance correspondant à l'écartement des épaules	- par groupes de deux - marquer une prise de départ et une d'arrivée - des sangles pour attacher les mains	- atteindre la prise d'arrivée sans poser un pied à terre	- transférer le poids du corps dans un déplacement horizontal	- relier les problèmes de transfert à la qualité des prises utilisées
LE HAMSTER JOVIAL : faire le tour d'un circuit ovale en n'utilisant pas les prises marquées	- - dessiner sur le mur un circuit ovale - marquer les prises intérieures au circuit	- faire le tour en respectant la consigne - recommencer en changeant le sens de la rotation	- transférer le poids du corps dans un déplacement vertical et horizontal - changer le côté de transfert	- utiliser son poids selon le type de déplacement
LA VOIE ZEBREE : atteindre le sommet de la voie en ne prenant avec les mains que les prises marquées	- par groupes de deux - marquer des prises, à la craie par exemple, avec écart horizontal important et nécessitant des changements de mains	- atteindre la prise marquée en respectant la consigne	- changer de main ou croiser les bras - transférer son poids	- choisir la façon de prendre une prise en fonction d'un but et des conséquences
LA VOIE ZEBREE BIS : idem avec les pieds	- par deux - marquer des prises de façon à induire des changements de pieds	- idem	- changer de pieds - transférer son poids	- trouver des façons efficaces de placer ses pieds
L'ETENDAGE : atteindre une prise marquée en montant à hauteur du buste et après chaque déplacement de main, une pince à linge d'une couleur sur la corde. Associer à chaque main une couleur	- par deux - une corde tendue entre le sommet et le départ de la voie - 2 pinces à linge de couleurs différentes accrochées au point bas de la corde	- atteindre le sommet en respectant la consigne	- lâcher un appui - tenir sur 3 appuis tout en accomplissant une tâche précise	- travailler sur les conditions qui permettent de tenir un équilibre précaire et d'accomplir une tâche donnée, jusqu'à grimper en tête
LES DEUX TRESORS : fixer au sommet d'une voie deux objets portés (dégaines accrochées à une sangle…) sur deux prises marquées, l'une à droite de la voie, l'autre à gauche	- par deux - deux dégaines accrochées à deux sangles par groupe - marquer des prises de chaque côté des voies choisies	- respecter la consigne	- lâcher un appui - changer de mains - se rééquilibrer	- affiner les habiletés propres aux situations d'équilibre

ACCEPTER UN DESEQUILIBRE POUR PROGRESSER

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LA CASCADE : atteindre une prise marquée sans prendre de prise dans une zone verticale à traverser obligatoirement	- par deux - marquer une zone verticale	- atteindre le sommet en respectant la consigne	- changer de pieds, de mains - accepter un déséquilibre	- accepter des situations momentanées de déséquilibre - problèmes liés à l'amplitude des gestes
LA FRONTIERE : atteindre une prise marquée en maintenant les mains d'un côté d'une ligne et les pieds de l'autre	- par deux - tracer une ligne / frontière verticale ou oblique	- atteindre le sommet en respectant la consigne	- utiliser le déséquilibre pour grimper ou une opposition de forces	- arriver à faire du déséquilibre un atout dans certaines conditions
LES OBSTACLES : atteindre une prise marquée par franchissement d'obstacle(s)	- par deux - fixer dans la voie des cartons	- atteindre le sommet en respectant la consigne	- utiliser un déséquilibre avec éloignement du corps de la paroi pour franchir l'obstacle - faire des pieds-mains - regrouper et détendre le corps	- déséquilibre arrière
LE DEMENAGEUR BIS : monter un objet au sommet d'une voie sans poser les mains dans la zone finale	- par deux - délimiter une zone (environ 30cm) au haut de la voie sous la prise d'arrivée	- fixer l'objet en respectant les consignes	- se regrouper en fixant ses pieds correctement (bonnes prises) - se déployer doucement en poussant sur ses pieds	- passer d'un équilibre en position regroupée à une équilibration déployée
LA LIGNE DROITE : atteindre le sommet en ne prenant que des prises placées les unes au dessus des autres sur un axe vertical	- par deux - construire une voie avec des prises placées le long d'un axe vertical	- respect des consignes	- utiliser le poids de son corps pour s'équilibrer - doser ses mouvements	- gérer le poids de son corps pour s 'équilibrer

AFFINER LA PRISE D'INFORMATION

ELARGIR SON CHAMP DE VISION POUR ANTICIPER LA PREHENSION

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LA CASQUETTE : atteindre une prise marquée avec une visière sur la tête	- par deux - une visière par groupe de deux	- atteindre la prise marquée	- élargir latéralement son champ de vision - monter les pieds pour grimper - utiliser les mains pour s'équilibrer	- utiliser efficacement les prises visibles
LE PEINTRE : atteindre une prise marquée en ne prenant que des prises de la couleur choisie préalablement	- par deux - marquer dans une même voie des prises de trois couleurs différentes	- atteindre le sommet en respectant la consigne	- sélectionner des prises - augmenter son champ de vision	- anticiper les difficultés
LES BONNES PRISES : atteindre une prise marquée dans une voie suréquipée de prises variées	- par deux - équiper des voies abondamment avec différents types de prises (piège : grosses mais fines…)	- atteindre le sommet (**la voie est faite au moins deux fois de suite**) sans hésiter : prise touchée = prise utilisée	- sélectionner des prises - penser sa voie avant de grimper	- savoir anticiper
L'ECONOME : atteindre une prise marquée en utilisant le moins de prises possible	- par deux	- atteindre le sommet en respectant la **consigne (la voie est faite plusieurs fois de suite**)	- sélectionner - anticiper	- savoir anticiper

DIVERSIFIER SES PRISES D'INFORMATION

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
L'AVEUGLE : atteindre le sommet d'une voie, ou en traversée, les yeux bandés	- par deux - un bandeau par groupe de deux **la voie doit être repérée plusieurs fois auparavant sans bandeau**	- atteindre le sommet en respectant la contrainte	- prendre des informations tactiles - mémoriser des informations	- enrichir ses sources d'information (tactile et kinesthésique)
LE CHEF D'ORCHESTRE : grimper une voie en repérant des prises et des difficultés qu'on indiquera au deuxième grimpeur	- par deux - voies à prises abondantes et variées	- que le deuxième grimpeur n'hésite pas dans la préhension	- lire une voie - donner des informations pertinentes faisant appel à diverses sources : visuelle, tactile…	- penser les difficultés en vue de les restituer - mémoriser des informations
LE MUSICIEN : grimper en utilisant les indications orales d'un autre	- idem	- atteindre le sommet malgré la contrainte	- grimper à l'écoute - se concentrer	- transformer des mots en gestes et actions

AMELIORER LA PROGRESSION

Cette partie correspond à la partie « Manifester une plus grande aisance » de l'Unité d'Enseignement.
On considère que les habiletés utiles à l'escalade sont acquises, on va favoriser ici ce qui permettra une plus grande aisance.
On proposera des ateliers dans lesquels les élèves devront :
ENCHAINER des mouvements en combinant les habiletés travaillées préalablement :
en aménageant les voies de façon à solliciter, dans une même voie, les habiletés acquises isolément (succession de situations-problèmes, exemple : prévoir une situation qui oblige un changement de pied, puis une équilibration, un pied-main, un transfert du poids du corps…)
VARIER SA VITESSE en jouant sur les rythmes de l'escalade : un passage difficile (athlétique ou plus technique) devra s'exécuter de plus en plus rapidement pour s'économiser. En revanche, une section facile sera escaladée plus lentement pour s'économiser et anticiper. On favorisera la prise de repos à des endroits adéquats (points faciles).

Comment ?

- A partir des voies existantes et pratiquées, faire faire par les enfants une analyse des différentes sections d'une même voie en terme de difficultés.
  Exemple : Les zones A (facile), B (très difficile), C (moyen) et D (difficile) sont repérées visuellement (entre deux points d'assurage par exemple).
  En conséquence, l'élève devra s'entraîner à grimper lentement en A et C, plus rapidement en B et D.
- En aménageant des voies dans lesquelles alterneront sections faciles et difficiles.
- Des jeux de remédiation sont envisageables, mettant en œuvre la vitesse d'exécution (relais, grimpe chronométrée…).

GRIMPER EN TETE :
Etant donné le risque lié à cet apprentissage, il serait souhaitable de respecter une démarche progressive :

1) **Apprendre à mousquetonner** (placer les dégaines sur les points d'assurage, placer la corde dans la dégaine), dans toutes les positions : main droite, main gauche, avec des exercices en traversée, pieds au sol, sur des espaliers…
2) **Grimper en tête contre-assuré**, dégaines en place : un enfant escalade, assuré en moulinette par un autre, avec une deuxième corde qu'il mousquetone au fur et à mesure de sa progression dans les dégaines. Eventuellement, un troisième enfant assure la progression en tête avec la deuxième corde (pour travailler ce type d'assurage particulier).
3) **Grimper en tête sans contre-assurage, avec les dégaines en place**, et assuré par un adulte : prévoir un système aisé d'équipement au haut de la voie, que l'enfant n'ait qu'à mousquetonner sans se vacher. Cet apprentissage se fera sur des voies connues et sans difficulté.
4) **Grimper en tête** en plaçant dégaines et corde.

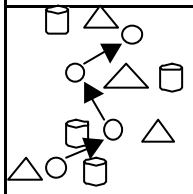
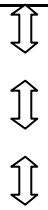
EVALUATION

L'évaluation consiste à mesurer le degré d'acquisition de la compétence dans l'A.P.S. Escalade. Les situations de test devront par conséquent permettre de vérifier une plus grande aisance dans la pratique de cette activité. Mais elles devront également proposer aux élèves de choisir des difficultés appropriées à leur niveau de pratique.

Test d'évaluation de la Compétence 1 du Cycle III en Escalade :

Organisation :

- Installer 3 Dispositifs D1, D2, D3 (escalade en moulinette)
- 2 solutions pour différencier la difficulté des voies proposées pour chaque dispositif :
  - dans chaque dispositif, proposer 3 difficultés de voies V1 (difficile), V2 (moyen), V3 (facile)
  - dans chaque voie, 3 couleurs de prises correspondant chacune à une difficulté différente
- Composer des cordées de 3 grimpeurs de même niveau qui choisiront eux-mêmes les voies qu'ils ont essayées et hiérarchisées tout au long de l'Unité d'Enseignement. Chaque cordée choisira 3 voies correspondant chacune à un des dispositifs proposés pour l'évaluation de la compétence visée.

DISPOSITIF	D1			D2			D3		
									
	V1	**V2**	**V3**	**V1**	**V2**	**V3**	**V1**	**V2**	**V3**
BUT	atteindre le sommet de la voie en suivant un itinéraire imposé			escalader la voie en marquant des arrêts (position de repos, d'équilibre), puis la désescalader			réaliser la voie en un temps imposé		
CONSIGNES	suivre un itinéraire dans une voie en n'utilisant qu'une couleur de prise jusqu'en haut de la voie			- gravir la voie en mousquetonnant 4 dégaines sur des points d'assurage répartis sur la hauteur du mur - redescendre en désescaladant			dans une voie connue, le grimpeur devra escalader celle-ci dans une fourchette de temps établie avec la classe ou selon le niveau de la cordée		
CRITERES DE REUSSITE	le grimpeur a atteint le haut de la voie sans jamais utiliser d'autres prises que celles de la couleur choisie et sans jamais se reposer sur la corde			le grimpeur, sans jamais se reposer sur la corde, a pu accrocher ses 4 dégaines et a été capable de revenir au sol en désescaladant			le grimpeur atteint le haut de la voie sans tomber et sans dépasser le temps indiqué (chronomètre)		

Validation du test : Du fait qu'on évalue ici l'aisance de chaque élève dans son niveau de performance maîtrisé (différenciation des dispositifs), le test sera validé pour lui s'il réussit dans les 3 objectifs : 3 dispositifs réussis = acquis, 2 dispositifs réussis = en voie d'acquisition, 0 ou 1 dispositif réussi = non-acquis.

REGLEMENTATION ET RECOMMANDATIONS POUR L'ESCALADE EN MILIEU SCOLAIRE

1. Textes de référence :

1.1.Intervenants extérieurs :

Circulaire n°92-196 du 3 juillet 1992 BO n° 29 du 16.07.92

Note de Service n°87-373 du 23.11.87 BO n° 45 du 17.12.87

Document Inspection Académique du Rhône sur les intervenants extérieurs en EPS (Mars 1998)

1.2.Sorties scolaires et normes d'encadrement :

Circulaire n°97-176 du 18.09.97 BO n° 6 du 25.09.97

Circulaire n°97-176bis BO n° 42 du 27.11.97 BO n° 6 du 11.02.98

Note de Service n°84-150 du 24.04.84 BO n° 19 du 10.05.84 sur les activités physiques de pleine nature (Le port du casque est obligatoire depuis 1998 pour la pratique de l'escalade en milieu naturel avec des enfants).

1.3.Surveillance et sécurité des élèves dans les écoles maternelles et élémentaires publiques :

Circulaire n°97-178 du 18.09.97 BO n° 34 du 2.10.97

1.4.Pratique des activités physiques scolaires (sécurité des élèves) :

Note de Service n°94-116 du 9.03.94 BO n° 11 du 17.03.94

2. Recommandations générales :

Pour l'enseignement de l'escalade comme activité physique support de l'EPS, la sécurité doit être le souci premier de l'enseignant.

L'escalade en milieu scolaire doit faire vivre une véritable aventure subjective à l'enfant afin qu'il développe en lui la capacité à tolérer et à gérer des situations sous stress et à monter des compétences disciplinaires EPS telles que « agir en fonction d'un risque reconnu et apprécié… », mais tous les dispositifs proposés doivent présenter des conditions de sécurité absolue sans aucun risque objectif.

Il faudra aussi distinguer ce qui est de l'ordre de la sécurité passive (exemple : système d'assurage auto-bloquant) et ce qui a trait à la sécurité active (responsabilisation de l'enfant).

Voici quelques recommandations pratiques qui, associées à une parfaite organisation matérielle et humaine, au contenu proposé (exemple : éviter les courses de vitesse), à une vigilance constante de l'encadrement, permettront de tendre vers cette sécurité maximum.

3. Règles de sécurité :

3.1.Pour l'Escalade sans matériel sur des voies d'escalade d'une hauteur ne dépassant pas 2,50 à 3m maximum :

3.1.1. Placer des tapis au pied du mur.

3.1.2. Donner l'habitude à l'élève de désescalader et de ne pas sauter.

3.1.3. La parade entre deux enfants est plus dangereuse qu'efficace. A éviter ! (L'adulte devra veiller à parer l'enfant à hauteur de la taille et non en lui tenant les pieds !).

3.1.4. Deux enfants ne doivent jamais grimper l'un sous l'autre.

3.1.5. Tous les enfants évoluant sur le mur doivent être dans le champ de vision d'un adulte responsable.

3.1.6. Matérialiser la hauteur maximum à ne pas dépasser par une ligne horizontale très visible sur toute la longueur du mur et donner la consigne aux enfants de désescalader dès que les mains atteignent cette limite (Hauteur à déterminer selon l'âge des enfants : environ 2,50m).

REGLE D'OR POUR L'ESCALADE SANS MATERIEL :

- **ne pas dépasser la limite de hauteur**
- **ne pas grimper en dessous d'un autre grimpeur**
- **désescalader pour redescendre (ne pas sauter).**

3.2.Pour l'Escalade avec matériel d'assurage sur toute voie d'escalade dépassant une hauteur de 3m :

3.2.1. Le baudrier :

3.2.1.1. Vérifier le retour de boucle pour les baudriers nécessitant ce système de verrouillage.

3.2.1.2. Vérifier l'encordement sur le baudrier et non sur le porte-matériel (pontet placé devant).

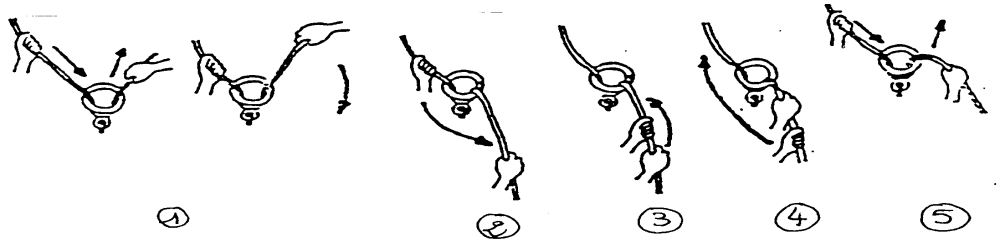
3.2.1.3. Vérifier le serrage à la taille au-dessus des hanches.

3.2.1.4. Attention aux « pauses pipi » ! Penser à vérifier à nouveau le baudrier.

3.2.2. L'assurage : utiliser impérativement un système auto-bloquant (yoyo, grigri) à la place du huit

3.2.2.1. Réagir s'il y a trop de mou (le grimpeur ne progresse que si la corde est tendue).

3.2.2.2. Imposer systématiquement l'assurage en 5 temps (voir croquis ci-dessous).



3.2.2.3. Réagir si la distance au mur de l'assureur est dangereuse : l'assureur n'est jamais à plus d'un ou deux mètres du mur ; placer des repères (marquages, tapis).

3.2.2.4. Vérifier que le mousqueton à vis est fermé.

3.2.3. Le rappel :

Deux méthodes permettent de contre-assurer un élève qui s'exerce à la descente en rappel :

- Contre-assurage du haut, en moulinette avec une deuxième corde.
- Contre-assurage du bas et en tendant la corde si nécessaire (opération réalisée par un adulte uniquement).

3.2.4. L'escalade en tête :

- Assurage par un adulte grimpeur : IMPERATIF
- Pas d'encordement sur mousqueton à vis ; la corde est directement reliée par un nœud en huit au baudrier.

3.2.5. Les moments à risques :

- Lorsque le grimpeur a atteint le sommet de la voie, l'assureur doit bien tendre la corde avant d'effectuer la redescente.
- Fin de séance (fatigue, relâchement).
- Situations faisant intervenir l'émulation du groupe et la recherche de la vitesse d'exécution.
- Pause-repas (notamment lors des sorties en milieu naturel, interdire toute escalade libre, sans surveillance).
- 3ème ou 4ème séance d'une Unité d'Enseignement (excès de confiance : tout le monde croit alors que tout le monde sait faire, ce qui entraîne un relâchement de l'attention).

Cette liste n'est pas exhaustive, elle pointe seulement les principaux « réflexes de sécurité » à maîtriser pour toute personne chargée d'un groupe d'enfants en escalade.
Dans tous les cas, adressez-vous toujours au CPC EPS de votre Circonscription avant d'engager un projet escalade avec votre classe.

BIBLIOGRAPHIE

EDUCATION PHYSIQUE – LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT TOME 2
Comment enseigner l'EPS aux enfants : les activités – Editions Revue EPS, Octobre 1995

Documentation USEP du Rhône : « Mon livret d'escalade »

Dossier Escalade – Parcours de formation LYON IX, 1997 – Collectif enseignant

Jeux en escalade, APDT, 1995, Béroujon, Gachet, M ET P Matéra, Mazard, Pruneau.